

Nutzung von KiDiT® Funktionen kurz erläutert

Im Rahmen des Projektes wird das Instrument KiDiT® verwendet, um Ihre Beobachtungen zu den Kompetenzen der Kinder im Bereich der digitalen Bildung zu dokumentieren und Bezüge zu den Spielsettings herzustellen. KiDiT® ist auf eine neue Webseite umgezogen. Folgend haben wir die notwendigen Neuerungen und wichtigsten Funktionen zu Ihrer Orientierung zusammengefasst.

Anmelden und Passwort ändern



KiDiT® – Kinder im Blick. Entwicklung verstehen.

KiDiT® ist das digitale Beobachtungs- und Dokumentationsstool für Fachpersonen in Kita, Kindergarten und Schule. Es unterstützt Sie dabei, die Entwicklungs- und Bildungsprozesse von Kindern im Alter von etwa 6 Monaten bis 8 Jahren gezielt und professionell zu erfassen. Freie Beobachtungen lassen sich mit strukturierten Einschätzungen verbinden – unterstützt durch wissenschaftlich fundierte Items, automatische Auswertungen, anschauliche Grafiken und praktische Materialien für die pädagogische Arbeit. Kontinuierlich wissenschaftlich begleitet und weiterentwickelt, bleibt KiDiT® nah an der Praxis und am Puls aktueller Bildungsstandards.

Abb. 1: Melden Sie sich mit Ihrer erhaltenen E-Mail-Adresse und dem Passwort auf der Webseite <https://www.kidit.ch/home> an.

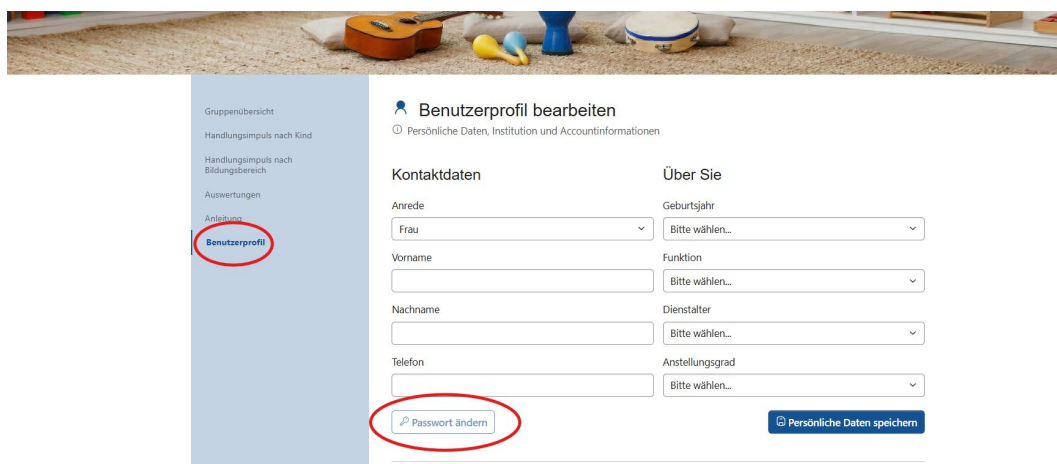


Abb. 2: Im Anschluss können Sie ein eigenes Passwort vergeben. Klicken Sie dazu in der blauen Spalte links auf „Benutzerprofil“ und wählen „Passwort ändern“ aus.

Kinder anlegen

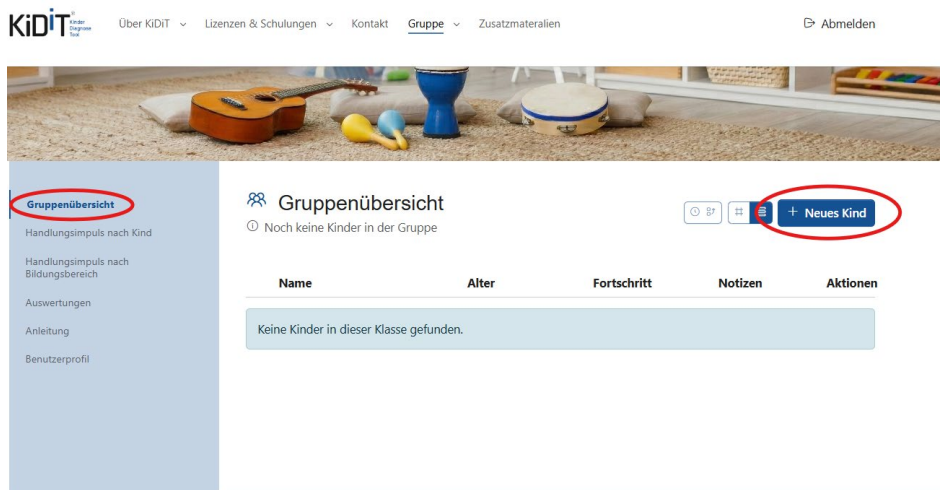


Abb. 3: Mit einem Klick auf „**Gruppenübersicht**“ gelangen Sie jederzeit zur zentralen Gruppenübersicht. Hier sind alle eingetragenen Kinder aufgelistet und sämtliche Funktionen des Instruments erreichbar. Um ein Kind in Ihre Gruppe einzutragen, klicken Sie auf „**Neues Kind**“.

Abb. 4: Füllen Sie unter „Neues Kind anlegen“ die Felder mit den Daten des Kindes aus (Vor- und Nachname, Geschlecht, Geburtsdatum). Das Feld „Deutsch als Zweitsprache“ ist eine optionale Angabe. Klicken Sie anschließend auf „**Speichern**“. Sie werden danach automatisch zur „**Gruppenübersicht**“ weitergeleitet.

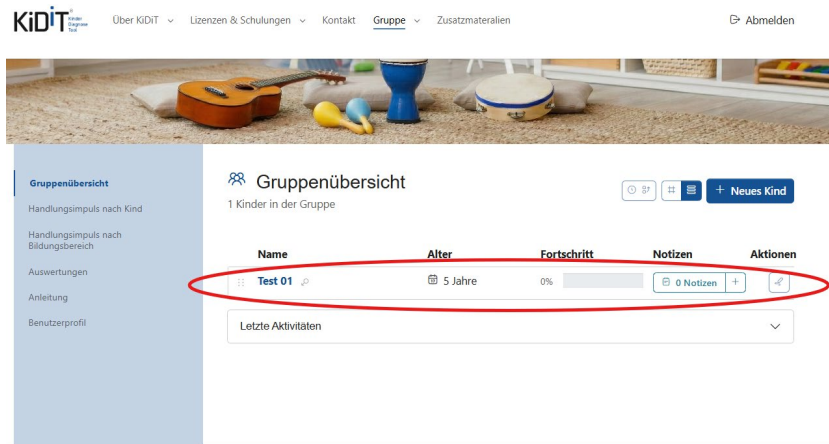


Abb. 5: In der „Gruppenübersicht“ werden Ihnen nun alle angelegten Kinder angezeigt.

Kinder editieren

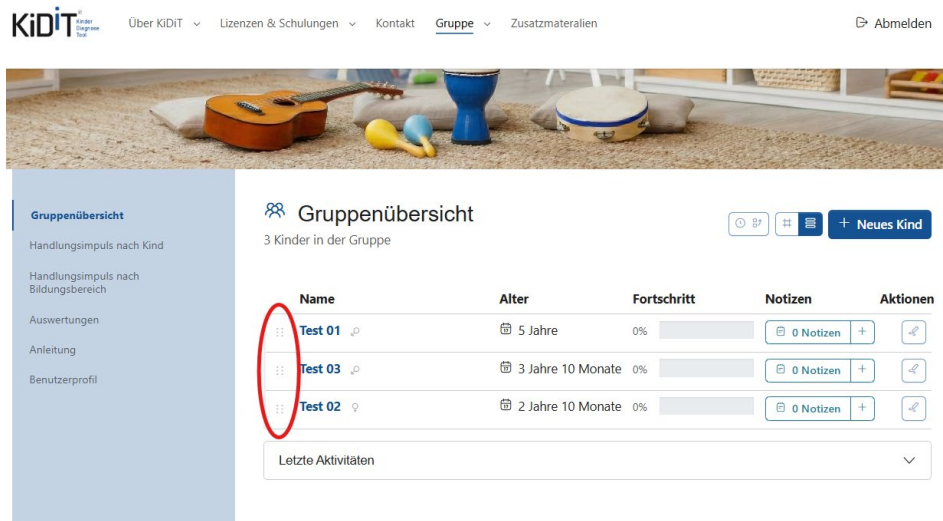


Abb. 6: Die **Auflistung der Kinder in Ihrer Gruppe** können Sie individuell ordnen, indem Sie die sechs Punkte neben einem Eintrag anklicken und gedrückt halten. Anschließend können Sie das Kind per Drag-and-drop an die gewünschte Position verschieben.

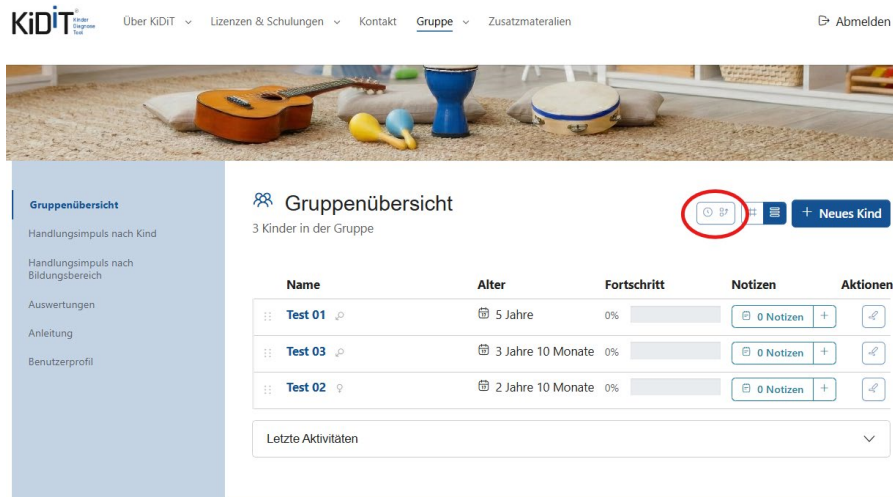


Abb. 7: Alternativ können Sie in der Gruppenübersicht auf die **Uhr** neben „Neues Kind“ klicken. Dann werden die Kinder automatisch nach der zuletzt vorgenommenen Änderung sortiert.

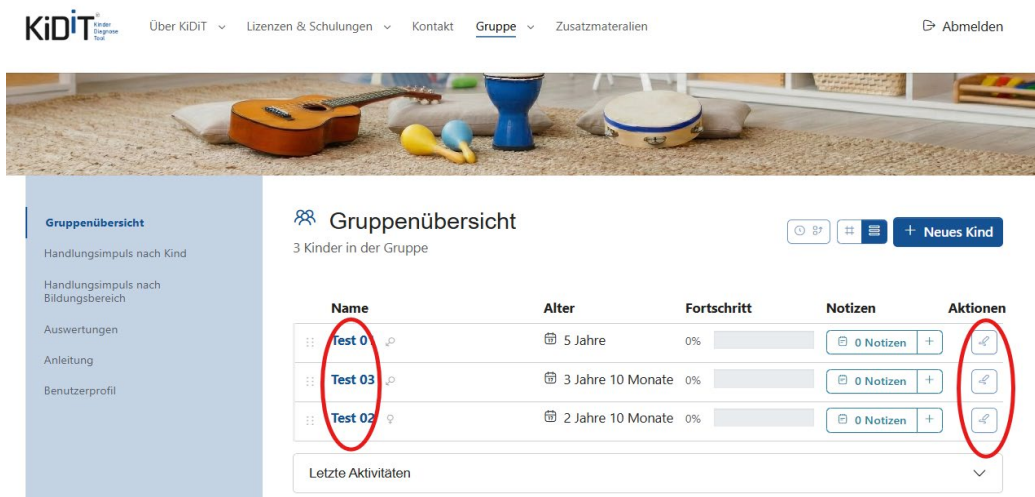


Abb. 8: Wenn Sie direkt auf den Namen des Kindes oder auf das **Stift-Symbol** unter „Aktionen“ klicken, können Sie die **Daten des Kindes bearbeiten**.

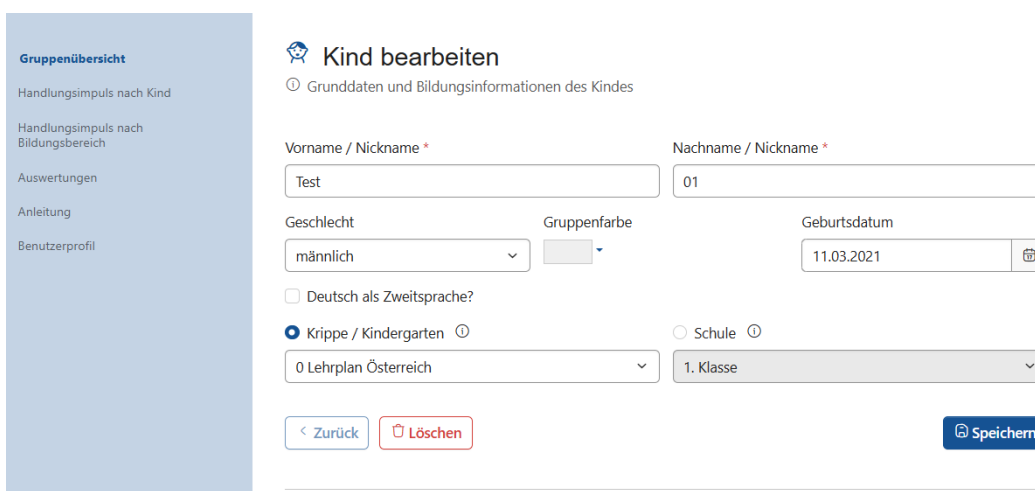


Abb. 9: Hier können Sie die bereits eingegebenen Daten des Kindes bearbeiten. Um die bearbeiteten Daten zu speichern, klicken Sie auf „**Speichern**“.

Digitalitems

Name	Alter	Fortschritt	Notizen	Aktionen
Test 01	5 Jahre	0%	0 Notizen +	[Link]
Test 03	3 Jahre 10 Monate	0%	0 Notizen +	[Link]
Test 02	2 Jahre 10 Monate	0%	0 Notizen +	[Link]

Abb. 10: Um zu den Beobachtungsitems des Bereichs „**Kompetenzen für die digitale Welt: Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas**“ zu gelangen, klicken Sie unter „Fortschritt“ auf **den grauen Balken** des beobachteten Kindes. Der Balken stellt eine Fortschrittsanzeige zu den von Ihnen eingetragenen Items dar.

Kompetenzen für die digitale Welt: Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas 0%

Kompetenzen für die digitale Welt 0%

0 Notizen + Neue Notiz Offline Einschätzung

Abb. 11: Nach dem Klicken auf den grauen Balken wird Ihnen der Bildungsbereich „**Kompetenzen für die Digitale Welt**“ angezeigt. Der graue Balken zeigt an, wie viele Items Sie für dieses Kind bereits eingetragene haben.

Items erfassen

Kompetenzen für die digitale Welt: Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas 0%

Kompetenzen für die digitale Welt 0%

0 Notizen + Neue Notiz Offline Einschätzung

Abb. 12: Um zu den spezifischen Items zu gelangen, klicken Sie auf den **grauen Balken** neben „Kompetenzen für eine digitale Welt“.

✓ Kind 01 (5 Jahre)

Kompetenzen für die digitale Welt

36%

Fortschritt

Frage	n.b.	1	2	3	4	5
1 Das Kind beschreibt Ausschnitte aus einem kürzlich gesehenen Film oder einer Fernsehsendung nachvollziehbar. ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 Das Kind kann verschiedene mediale Angebote nach ihrem Zweck unterscheiden (z.B. Werbung zur Kaufanregung oder Filme zur Unterhaltung; Apps zum Spielen oder Informationssendungen). ⓘ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 Das Kind benutzt zu zweit oder allein ausgewählte Programme zur Herstellung oder Veränderung von Produkten am Computer (z. B. Programm starten, navigieren, einsetzen; Fotos herstellen, bearbeiten; Zeichnen am Tablet; etwas aufnehmen oder Aufnahmen kürzen). ⓘ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 Das Kind kann verschiedene elektronische bzw. batteriebetriebene Geräte selbständig an- und ausschalten (Digitalkamera, Taschenlampe etc.). ⓘ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
5 Das Kind kann auf einzelnen Geräten Symbole oder Schalter funktionsadäquat bedienen (z.B. die Lautstärke anpassen). ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6 Das Kind weiß, welche der Spielzeuge Strom brauchen (durch Strom- oder Ladekabel oder Batterien/Akkus). ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7 Das Kind kennt mind. zwei digitale Endgeräte und deren spezifische Funktionen (z. B. Handy/Smartphone zum Telefonieren oder für einen Videocall, Hörbox zum Hören und Besprechen, Digitalkamera um Fotos oder Videos machen, Hörstift) ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8 Das Kind kann digitale Instrumente zur Gestaltung einsetzen (z. B. Digitalkamera, Drucker, Zeichenprogramme). ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9 Das Kind weiß, dass Computer(programme) von Menschen produziert werden, damit diese bestimmte Aufgaben automatisiert erfüllen können. ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10 Das Kind kann digitalen Geräten einfache Befehle geben (z.B. Staubsaugerroboter so programmieren, dass er nur bestimmte Regionen reinigt oder Spielroboter gewisse Bewegungen durchführen). ⓘ	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11 Das Kind kann in Gesprächen über die digitale Welt reflektieren (z.B. ob es ihm angenehm ist, wenn ein Foto von ihm gemacht und veröffentlicht wird, d.h. alle Menschen ein Foto von ihm im Internet sehen oder ob es Menschen kennt, die mit einem Computer arbeiten und was die genau tun.) ⓘ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Einstufung

- n.b. nicht beobachtet
- 1 trifft nicht zu
- 2 trifft eher nicht zu
- 3 trifft manchmal zu
- 4 trifft eher zu
- 5 trifft zu

[Zurück](#) [Neue Notiz](#)

[Speichern und weiter](#)

Abb. 13: Die einzelnen Beobachtungselemente sind in Form von Aussagesätzen festgehalten und können entlang einer **5-stufigen Skala** eingeschätzt werden. Die Bedeutung der einzelnen Einstufungen ist unter dem letzten Aussagesatz aufgeschlüsselt. Wenn Sie ein Element nicht beantworten können, weil Sie die abgefragte Kompetenz bisher nicht beobachten konnten, wählen Sie bitte „n.b.“ aus. Klicken Sie im Anschluss auf **„Speichern und weiter“**, um Ihre Ergebnisse zu sichern. Wenn Sie auf **„Zurück“** klicken, gelangen Sie zur Übersichtsseite der Bildungsbereiche.

Gruppenübersicht

- Handlungsimpuls nach Kind
- Handlungsimpuls nach Bildungsbereich
- Auswertungen
- Anleitung
- Benutzerprofil

✓ **Test 03 (3 Jahre 10 Monate)** 45% Fortschritt

Kompetenzen für die digitale Welt

Frage	n.b.	1	2	3	4	5
1 Das Kind beschreibt Ausschnitte aus einem kürzlich gesehenen Film oder einer Fernsehsendung nachvollziehbar. ⓘ	<input type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input checked="" type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
2 Das Kind kann verschiedene mediale Angebote nach ihrem Zweck unterscheiden (z.B. Werbung zur Kaufanregung oder Filme zur Unterhaltung; Apps zum Spielen oder Informationssendungen). ⓘ	<input type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
3 Das Kind benutzt zu zweit oder allein ausgewählte Programme zur Herstellung oder Veränderung von Produkten am Computer (z. B. Programm starten, navigieren, einsetzen; Fotos herstellen, bearbeiten; Zeichnen am Tablet; etwas aufnehmen oder Aufnahmen kürzen). ⓘ	<input type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input checked="" type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
4 Das Kind kann verschiedene elektronische bzw. batteriebetriebene Geräte selbständig an- und ausschalten (Digitalkamera, Taschenlampe etc.). ⓘ	<input type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
5 Das Kind kann auf einzelnen Geräten Symbole oder Schalter funktionsadäquat bedienen (z.B. die Lautstärke anpassen). ⓘ	<input type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input checked="" type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
6 Das Kind weiß, welche der Spielzeuge Strom brauchen (durch Strom- oder Ladekabel oder Batterien/Akkus). ⓘ	<input checked="" type="button" value="n.b."/>	<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>

Abb. 14: Um wieder zur Gruppenübersicht zu gelangen, klicken Sie links im blau hinterlegten Bereich auf **„Gruppenübersicht“**.

Notizen erstellen

Kompetenzen für die digitale Welt: Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas 0%

Kompetenzen für die digitale Welt 0%

Abb. 15: Im Bildungsbereich **„Kompetenzen für die Digitale Welt“** haben Sie die Möglichkeit, Notizen zu erstellen. Unter **„Notizen“** wird Ihnen die Anzahl der erstellten Notizen angezeigt. In der Abbildung ist eine Null zu sehen, da noch keine Notizen erstellt wurden.



Abb. 16: Klicken Sie auf „**Neue Notiz**“, um eine Notiz zu erstellen.

Notiz hinzufügen für Test 03
 Beobachtungen, Notizen und Kommentare erfassen

Datum: 10.03.2026

Autor: Neuer Autor | Neuen Autor eintragen...

Bereich: Kompetenzen für die digitale Welt: Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas

Beobachtung / Notiz *

Am Morgen schauten wir in der Gruppe gemeinsam die Wetter-App an. Die App zeigte Sonne. Draußen stellte das Kind fest: "Es ist kalt und bewölkt." Es sagte: "Die App stimmt nicht immer." Das Kind verglich die Vorhersage mit der Realität und zeigte ein erstes Verständnis dafür, dass digitale Informationen nicht immer korrekt sind.

Interpretation

Das Kind zeigte ein erstes Verständnis dafür, dass digitale Informationen nicht immer korrekt sind.

Angebot / Unterstützung

Wetter-App-Setting

Zurück zur Gruppenübersicht | Zurück zu Notizen | **Speichern**

Abb. 17: geben Sie zunächst das **Datum** der Beobachtung ein. Halten Sie unter „**Beobachtung/Notiz**“ fest, welches Verhalten Sie bei dem Kind beobachtet haben, um dieses Item einzuschätzen. Erläutern Sie außerdem gern, inwieweit sich Fähigkeiten eines Kindes ggf. im Laufe des Projekts verändert haben. Das Feld „**Interpretationen**“ ist optional. Unter „**Angebot/Unterstützung**“ geben Sie bitte an, in welchem Spielsetting / welchen Spielsettings Sie eine Fähigkeit beobachten konnten. Wenn Sie alles eingetragen haben, klicken Sie auf „**Speichern**“. Anschließend werden Sie automatisch zur Übersicht aller Beobachtungen, Notizen und Kommentare weitergeleitet. Sie können alternativ nach dem Speichern auf „**Zurück zu Notizen**“ klicken und gelangen dann ebenfalls zur Übersicht.

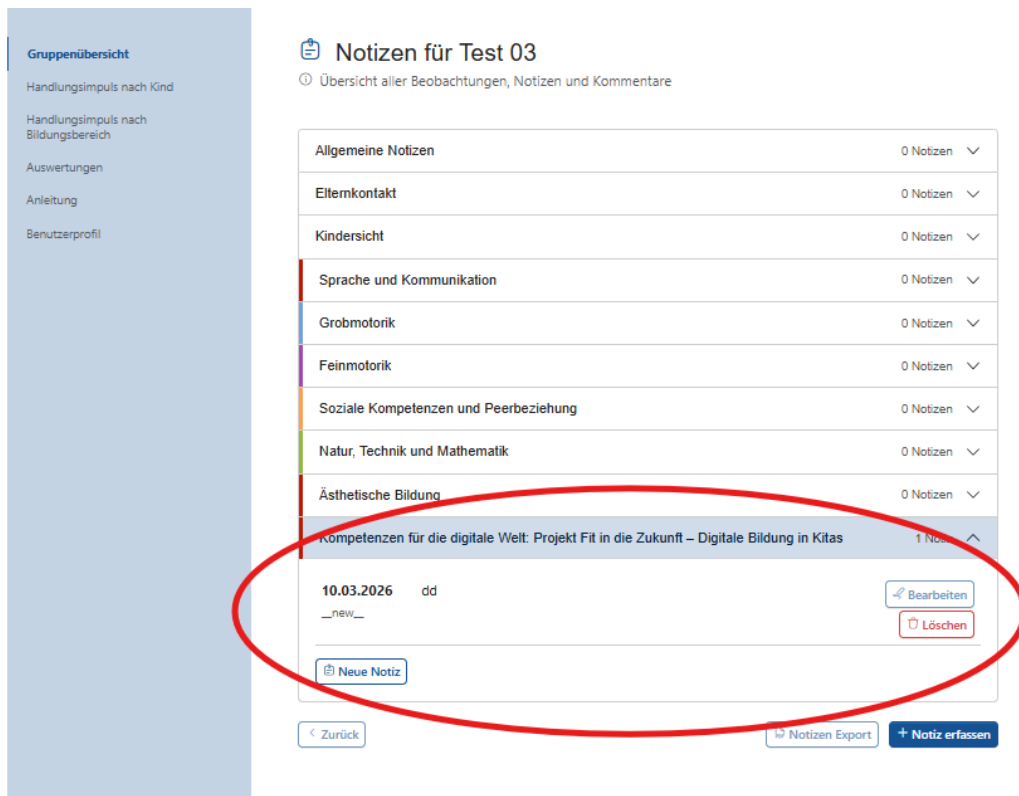


Abb. 18: In der **Gruppen-Übersicht** (s. Abb. 14) haben Sie die Möglichkeit, die erstellten Notizen zu bearbeiten, zu löschen oder neue zu erstellen. Klicken Sie auf „**Zurück**“, um wieder zur Übersicht der Bildungsbereiche zu gelangen.

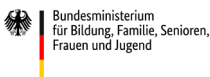


Abb. 19: Wenn Sie mögen, können Sie **optional** Ihre Beobachtungen zunächst auf Papier notieren und später übertragen. Eine „Papier“-Version des strukturierten Beobachtungsteils erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „**Offline Einschätzung**“ klicken.

Nutzung von KiDiT® – Funktionen kurz erklärt. Internes Projektdokument für die Multiplizierungsphase. ProFiZ. © 2026 by Internationales Zentrum PEP

Dieses Projekt wird aus Mitteln des Bundesbildungsministeriums unter dem Förderkennzeichen 01JD2407 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.

Gefördert vom:



Projekt Fit in die Zukunft – Digitale Bildung in Kitas
www.profiz-kita.de